Обыватель

Ты слышал, что монстры обращают внимание только на людей с безумными силами, которые могут сражаться с ними на равных? Угу, я тоже нет. В итоге, я оказался в этой команде охотников на монстров, так что мне остаётся только делать то, что в моих силах, да?

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и выбери три хода обывателя:

- ☐ **Вечная жертва**: когда другой охотник применяет ход "защитить", чтобы защитить тебя, отметь опыт. Когда монстр ловит тебя, отметь опыт.
- ☐ **Упс!**: если ты хочешь наткнуться на что-то важное, скажи хранителю. Ты найдёшь что-то важное и полезное, но необязательно связанное с твоими непосредственными проблемами.
- ☐ **Уходим отсюда!**: если ты можешь защитить кого-либо, говоря ему, что делать, или уводя его за собой, бросай +Очарование вместо +Стойкость.
- ☐ **План эвакуации**: когда ты хочешь сбежать, назови путь, который ты собираешься попробовать, и бром +Проницательность. На 10+ ты вне опасности, никаких проблем. На 7-9 ты можешь сбежать или остаться, но если ты бежишь, то это будет тебе чего-то стоить (ты оставишь что-то или что-то придёт вместе с тобой). На промахе, ты пойман на полпути наружу.
- ☐ **Сила моего сердца**: если ты помогаешь кому-либо в сражении с монстром, не бросай +Хладнокровие. Ты автоматически помогаешь, как если бы ты выбросил 10.

Чтобы создать своего обывателя, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, мальчик, девочка, андрогин, скрыто.
- Дружелюбное лицо, привлекательное лицо, вызывающее доверие лицо, обычное лицо, серьёзное лицо, чувственное лицо.
- Нормальная одежда, повседневная одежда, одежда гота, спортивная одежда, рабочая одежда, уличная одежда, нердовская одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- Очарование +2, Хладнокровие +1, Проницательность =0, Стойкость +1, Потусторонность -1
- Очарование +2, Хладнокровие -1, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность =0
- Очарование +2, Хладнокровие =0, Проницательность -1, Стойкость +1, Потусторонность +1
- Очарование +2, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность -1
- Очарование +2, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность -1

- ☐ **Доверься мне**: когда ты рассказываешь нормальным людям правду, чтобы защитить их от опасности, брось +Очарование. На 10+ они сделают то, что они должны сделать, по твоим словам, не задавая лишних вопросов. На 7-9 они сделают это, но хранитель выберет одно из:
  - Вначале они зададут трудный вопрос.
  - Они немного промешкают
  - У них будет "лучшая" идея.

  При провале они подумают, что ты сумасшедший и, может быть, что ты опасен.
- ☐ **Что может пойти не так?**: Когда ты бросаешься навстречу явной и непосредственной опасности, не пытаясь подстраховаться, получи запас 2 Ты можешь тратить это запас, что бы:
  - Причинить +1 урон.
  - Сократить полученный кем-либо урон на 1.
  - Получить +2 к следующему броску "действовать под угрозой".
- ☐ **Не беспокойся, я сам схожу проверю**: когда вы уходите, чтобы проверить что-то страшное, отметьте опыт.

Снаряжение

Ты получаешь два обыденных оружия и средство передвижения:

Обыденное оружие (выбери два):

- Клюшка для гольфа, бейсбольная бита, крикетная бита, или хоккейная клюшка (2 урона рука безобидное кровавое)
- Карманный нож или мультитул (1 урон рука полезное маленькое)
- Маленький пистолет (2 урона близко перезарядка громкий)
- Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- Кувалда или пожарный топор (3 урона рука кровавое)
- Нунчаки (2 урона рука область)

Средство передвижения (выбери одно):

- Скейтбоард
- Велосипед
- Относительно новая машина в приличном состоянии
- Классическая машина в ужасном состоянии
- Мотоцикл
- Фургон

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.

Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего обывателя по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Вы близкие родственники. Скажи ему, какие именно.	
	Изначально соперники, теперь вы оба уважаете таланты друг друга.	
	Романтические отношения, или ты просто влюблён в него. Спроси его, что он предпочитает.	
	Он твой герой, охотник на монстров именно того типа, каким ты стремишься быть. Скажи ему, почему ты ему поклоняешься.	
	Хорошие друзья. Скажи ему, так ли это с давних времён, или недавно?	
	Ты относишься к нему несколько подозрительно (возможно, из-за его сверхъестественных сил или чего-то такого).	
	Он познакомил тебя с существованием монстров. Скажи ему, что ты чувствуешь в связи с этим.	
	Ты спас его жизнь от монстра благодаря маловероятной цепочке событий. Скажи ему, каких.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК Обречён

Особый ход обывателя:

Когда ты тратишь удачу, ты находишь что-то удивительное (и может быть даже полезное).

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК |Умираешь Нестабилен: (нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Очарования, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход обывателя
- □ Возьми ещё один ход обывателя
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)